Primera guía para desarrollar un proyecto audiovisual
Parte 1

En esta guía se van a ir enumerando una serie de puntos que es necesario tener claros antes de comenzar a trabajar el guión, el rodaje (grabación) y el montaje (edición) de un proyecto audiovisual. Permite, al mismo tiempo, ordenar las ideas iniciales del proyecto y darles proyección.

I. Título del proyecto:

Propuesta tentativa para poder referirse al proyecto.

II. Descripción del proyecto:

Tema: Área temática general.

Ejemplo: En el filme "La Batalla de Chile" el tema es la historia de Chile y en "Kung fu Panda", las artes marciales.

Género: Acá sólo hay dos posibilidades: documental o ficción. Hay algunas herramientas que las pueden combinar ambos géneros pero ahí se pone el predominante.

Duración: Un rango estimativo de cuánto va a durar el video. El cortometraje es de 1 a 30 minutos. El mediometraje de 30 a 60 minutos. El largometraje de 60 en adelante.

Formato: Puede ser en digital o con celuloide (8, 16 o 35 mm).

III. Storyline:

Es un resumen que se caracteriza por su brevedad. Se resume la historia que va a tratar el proyecto audiovisual en un máximo de cinco líneas. En general las historias se basan en un conflicto que uno quiere exponer. Cada conflicto tiene una presentación (pasa algo), desarrollo (hay que hacer algo al respecto) y desenlace (se hace algo).

Ejemplo: En el filme "El Ciudadano Kane" el storyline es:
"Es la historia de un hombre ambicioso contada por la gente que vivió con él que llega a convertirse en un magnate de la prensa".

En el filme "Romeo y Julieta" el storyline es:
"Romeo y Julieta se aman, pero sus familias se odian a muerte, sin embargo, el amor triunfa sobre la muerte".

IV Punto de vista:

En un mínimo de 20 líneas se plantea el enfoque que le vamos a dar al documental y la postura que va a tomar el autor. El enfoque o el punto de vista del autor es asumir una actitud frente a la historia.

En el caso de los documentales, las modalidades de representación[1] son la **expositiva**, donde el realizador va narrando lo que va pasando; la **observacional**, donde el realizador sólo mira la historia que va a contar; el **interactivo-participativo**, donde el realizador dialoga (principalmente mediante entrevistas) con los personajes y con la realidad que está representando; y el **reflexivo-poético**, donde el realizador se filma a sí mismo o filma al cine.

Las cuatro se pueden ir mezclando. Pero en el punto de vista se debe describir cómo éstas se van combinando y con qué finalidad.

Además de la posición del autor, se debe decir cómo se va a presentar la historia y el tema. Esto a modo de descripción.

V. Objetivos

Acá se tienen que plantear tres tipos de objetivos. Uno general, tres diegéticos y tres de proyección valórica.

Objetivo general: Este es el objetivo eje y se centran en el cumplimiento del proyecto.

Ejemplo: El objetivo general de "La Batalla de Chile" es
"Realizar un documental que permita ver cómo se desarrollan los acontecimientos durante los tres años del gobierno de Salvador Allende".

Objetivos diegéticos: Son máximo tres y tienen que ver con los objetivos que se quieren cumplir en términos de trama y contenido.

Ejemplo: Un objetivo diegético de "La Batalla de Chile" es
"Conocer y analizar los elementos políticos, sociales, económicos y culturales que se desplegaron entre 1970 y 1973 que permitieron el golpe militar"

Objetivos de proyección valórica: Son máximo tres y tienen que ver con los objetivos que se quieren cumplir en términos de qué se quiere dejar en el público.

Ejemplo: Un objetivo de proyección valórica de "La Batalla de Chile" es
"Promover la revisión histórica y la memoria colectiva sobre un momento en la historia de nuestro país que se ha cuestionado poco por nuestra sociedad".

---

[1] Para mayor detalle revisar Nicholls, Bill. **"La modalidad de observación".** Versión digital: http://es.scribd.com/doc/56189997/3/La-modalidad-de-observacion

Primera guía para desarrollar un proyecto audiovisual
Parte 2

I. Sinopsis

La sinopsis es el resumen y presentación del producto audiovisual. Tiene una extensión mínima de 15 líneas y máxima de 25. Contiene los mismos elementos del storyline, pero más desarrollados en cada una de sus etapas y caracterizando de mejor forma a los personajes y sus acciones.

II. Fundamentación de la idea.

La fundamentación tiene que responder a dos preguntas: ¿por qué es relevante llevar a cabo el proyecto? y ¿cuáles son los motivos por el cual hacer el proyecto?

La extensión es libre, aunque no suele ser menos que 25 líneas. Tener claro los fundamentos del proyecto permite saber en qué discursos te estás involucrando, en qué debate y saber también cuál es la novedad y la relevancia que tiene tu mensaje.

III. Tratamiento audiovisual

En el tratamiento audiovisual se deben detallar los siguientes elementos:

- **Modalidad de representación:** Detallar si el documental va a ser expositivo, interactivo, observacional o reflexivo. Pero además, detallar de qué forma va a ir adecuados al proyecto y por qué.

Ejemplo: La modalidad de representación de "La Espiral" combina elementos expositivos e interactivos. Lo expositivo permitirá la explicación de los sucesos mediante una voz en off que entregará la perspectiva y el análisis que hace el realizador, incluso se incluirán elementos gráficos para explicar el movimiento de los actores en el período de la Unidad Popular y lo interactivo permitirá apoyar esa misma visión mediante entrevistas realizadas durante el mismo período.

- **Cámara:** Detallar qué planos, angulaciones, tipos de encuadre y movimientos de cámara y cuál es su significado semántico. Los tipos de plano pueden ser por escala o por angulación.

Por escala (en torno a la figura humana)**:**

Primerísimo Primer Plano (PPP): Desde la pera a la parte superior de la cabeza.

Primer Plano (PP): Desde los hombros a la parte superior de la cabeza (foto carnet).

Plano Medio (PM): Desde la cintura hasta la parte superior de la cabeza.

Plano Americano (PA): Desde las rodillas hacia arriba.

Plano Figura (PF): Se ve la figura humana completa, de los pies a la cabeza.

Plano General (PG): La figura humana ocupa entre 1/3 y 1/4 del encuadre.

Gran Plano General o Panorámico: Es mayor que el PG y sirve para ilustrar un lugar o paisaje (ejemplo: una caleta donde los pescadores se ven bastante pequeños).

Plano detalle (PD): Plano específico a ciertos objetos o partes del cuerpo (las manos, los pies, un teléfono, una silla, etc.)

Por angulación:

Plano Picado: En diagonal desde arriba hacia abajo con respecto a alguien o algo.

Contrapicado: En diagonal desde abajo hacia arriba con respecto a alguien o algo.

Cenital: Vertical desde arriba hacia abajo.

Nadir o supino: Vertical desde abajo hacia arriba.

Ejemplo: La cámara en "La Batalla de Chile" es fundamentalmente una cámara en movimiento que buscará darle sensación de movimiento a un período agitado de la historia que se quiere representar. Esta cámara estará permanentemente en búsqueda de elementos que le permitan graficar de mejor forma la historia. La angulación será neutra, entendiendo que la perspectiva no es ni omnipresente ni subordinada. Los planos serán fundamentalmente planos generales que graficarán los distintos sucesos. Para entrevistas, el plano será del general al primer plano.

- **Luz y colores:** Acá se explica el tipo de iluminación de las imágenes, su profundidad de campo y el enfoque, además de la tonalidad de los colores y las sombras y cuál es su significado semántico. Se distingue entre luz natural, luz artificial, uso de blanco y negro, colores saturados, sobre exposición de luz, luz tenue, supremacía de ciertos colores.

Ejemplo: La luz será natural, pero que no representen imágenes planas, sino con desenfoques y profundidad de campo que representen el mundo detrás de cada uno de nuestros personajes. En cuanto a los colores, no se buscará una tonalidad específica, sino que mantendrá su naturalidad entendiendo que cada personaje se desenvuelve en un contexto determinado con mucha, mediana o poca luz, lo que asimismo es acorde en términos semánticos al trabajo que realiza.

- **Sonido:** Detallar las característica del sonido y de los efectos sonoros que se apliquen en el documental y por qué.

Ejemplo: El sonido,será directo y se musicalizarán algunas escenas que vayan dando cuenta de movilidad, que buscarán mezclarse con el sonido directo y cumplirán un papel de subordinación a la imagen en movimiento, esto es, de acompañamiento. Habrá voz en off en las transiciones.

- **Montaje:** Detallar la forma en que se va a presentar la historia del storyline y la sinopsis, con qué ritmo y por qué. Acá se pueden incluir algunas referencias a otros documentales que ocupen la misma estructura narrativa.

Ejemplo: El montaje se va a componer cinco grandes momentos del documental que se irán presentando de forma consecutiva, no paralelas. La estructura narrativa y dramática será propia en cada historia y habrá transiciones entre una historia y otra, que permitan dar cuenta de una continuidad. Algunas referencias de documentales que ocupan esa estructura son "Distorsión Armónica" producido por Interconexiones Cono Sur y "Working man's death" del director Michael Glawogger. El ritmo tendrá que favorecer el clima observacional, con planos largos y planos secuencia que mantendrán la agitación producto del movimiento de cámara y que descansarán en entrevistas directas.

- **Dirección:** Detallar las características generales del documental, responder cuáles son los dispositivos narrativos del documental (personajes, lugares o cosas) a través de los cuales se va narrando la historia. Es generalmente el punto más elaborado.

Ejemplo: La dirección se sostendrá en tres hilos que irán hilvanando las historias. Por un lado, las entrevistas que serán directas, donde se realizarán preguntas que permitan que los personajes se vayan soltando. Sólo se mostrarán algunos elementos (planos entre el detalle y el medio) que serán directos. El audio permitirá sostener imágenes que correspondan a imágenes captadas para el contexto (plano general y gran plano general) que darán una idea de contexto del lugar donde se desenvuelven nuestros personajes, y de una suerte de docu-reality que nos permitirán extraer algunos elementos de la vida cotidiana de nuestros personajes (trabajo, aseo, viaje). Las entrevistas y el audio nos permitirán extraer el carácter más psicológico de nuestros personajes, el docureality una cuestión más conductual-social y el contexto una cuestión puramente social, que son los tres grande ítemes que se pretenden abordar en este documental, con preponderancia del primero.

IV. Descripción de las etapas de producción

Las etapas de producción son cinco: desarrollo, preproducción, producción, posproducción y difusión/distribución. Una buena forma de apoyar este punto es mediante una carta gantt.

Desarrollo: Acá se explica entre qué días yo voy a desarrollar los puntos centrales del proyecto que están en esta guía y la escritura del guión.

Preproducción: En este periodo se afinan los últimos detalles de la escaleta, el guión, la selección de locaciones y la definición de los tópicos y planos narrativos que guiarán la trama. También será el periodo para estrechar los vínculos con los personajes y con el resto del equipo de producción. Además se deben definir los presupuestos y el plan de financiamiento para cubrir la producción y antes que eso, la logística.

Producción: Es el período de rodaje, donde se empieza a grabar. Se suele dejar un tiempo extra adecuado en caso de imprevistos.

Postproducción: Se trata del proceso de montaje y de corrección de sonido e imagen.

Difusión y Distribución: Se detalla cómo se va a difundir el trabajo final.

V. Descripción de personajes

Se describen en términos generales los personajes principales de la historia.

VI. Antecedentes

Se realiza una investigación preliminar respecto al tema de una a tres carillas.

VII. Realizadores y roles

Se detalla quiénes van a cumplir los cargos de: productor, director, fotografía (luz), sonidista, guionista, continuista, cámara, montajista, edición de sonido, diseñador gráfico. Se detalla también en qué etapa de producción participa cada uno.

VIII. Cronograma

Se detalla entre qué días se hará: Investigación, Guionización, Preproducción, Rodaje, Montaje, Post-sonido, Post-imagen y Estreno.

IX. Plan tentativo de exhibición y distribución

Se elaboran los detalles que permitirán que el proyecto efectivamente se vea (festivales, cineclubes, visionados, pantallazos, página web, redes sociales, etc.)

Segunda guía para desarrollar proyecto audiovisual

En esta guía veremos los pasos a seguir para realizar los tópicos, la escaleta, el guión literario y el guión técnico, que nos permitirán cerrar la planificación y el desarrollo de un proyecto.

I. Tópicos

Los tópicos son los temas o puntos respecto a un tema a abordar. Dicho de otra forma, son las ramificaciones de la historia que tienen un tema que es capaz de desenvolverse por sí solo. Cada tópico va teniendo su propio plano narrativo. Es decir, un tema se puede abordar varias veces en un documental o de distinta forma.

Ejemplo: En el documental Wide Awake de Alan Berliner, la falta de sueño es tratada una vez con el realizador del documental, el mismo Alan Berliner, como con los universitarios. En este caso, la falta de sueño es el tópico, pero que tiene dos planos narrativos: El mismo Alan Berliner y los universitarios.

II. Escaleta y outline

Cada tópico/plano narrativo se expone en el documental mediante una estructura determinada. Esto no sólo compromete la lógica del tiempo y el espacio, sino también del proyecto dramático íntegro en su integridad y en su composición.

En este caso es necesario tener claras las siguientes figuras, que pueden ser tremendamente eficientes para el relato o, por el contrario, pueden confundir:

Elipsis: Salto de tiempo necesario para recortar tiempo. Se dejan afuera cosas que no vemos porque no tiene relevancia y su existencia el público las puede deducir. Gracias a este recurso economizamos información, generando fluidez narrativa.

Flash back: Salto en el tiempo/espacio hacia atrás.

Flash forward: Salto en el tiempo/espacio hacia delante.

Flash in: Salto en el tiempo/espacio hacia el interior de un personaje.

La escaleta, en definitiva, es el ordenamiento esencial (enunciativo) de hechos, testimonios y/o similares que se van entrelazando unos con otros. Para dicho ordenamiento existen cinco tipos de estructuras básicas:

Lineal: Relato cronológico.

Media Res: Relato que parte en un punto intermedio de la línea cronológica, para luego saltar hacia atrás (pasado) y que desde ahí va avanzando hacia el presente de manera progresiva.

Finae Res (o racconto): Relato que parte desde un punto muy cercano al final (clímax), para luego regresar al pasado y desde ahí avanzar ordenadamente hacia el clímax/desenlace.

Contralineal: El relato parte desde el desenlace y desde allí regresa ordenadamente hacia el pasado.

Paralela: Dos o más líneas de acción se intersectan o alternan, progresando en el tiempo o bien, una avanza linealmente y la otra regresa contralinealmente.

Finalmente, lo otro a tener claro en este punto son los tipos de final:

Cerrado: En el clímax/desenlace se soluciona el conflicto subyacente en el relato. El público termina por obtener todas las respuestas que se plantean a lo largo de la acción.

Abierto: En el clímax/desenlace se soluciona parcial o temporalmente el conflicto. Este "equilibrio precario" pone en evidencia que hay cabos sueltos y que, justamente por esto, el conflicto puede volver a surgir.

Sobrecierre o falso final: En el desenlace, cuando todo conflicto parece superado, estalla a sorpresa un nuevo conflicto que se deja abierto sin más desarrollo.

Circular o repetitivo: El relato cierra como comenzó, dando cuenta de la condición cíclica de la historia y de sus probables repeticiones.

III. Guión literario

A partir de la escaleta, se van desarrollando detalladamente y en forma descriptiva cada tópico/plano narrativo. Aquí se caracterizan los espacios, el tiempo, las situaciones, acciones y los parlamentos.

El guión literario se organiza en escenas, esto es, unidades espacio/temporales. Esto implica que cada vez que cambie el tiempo o el lugar de la acción, habrá un cambio de escena.

Ejemplo:

Escena I

Exterior noche. Calle Las Pataguas. 23 hrs.

José Luis sale de su casa hablando por celular a paso decidido y firme.

José Luis: Ya, te paso a buscar al tiro.

Entra al auto, enciende el motor y la radio. La música a todo volumen invade la calle. El auto acelera a toda velocidad.

Escena II

Interior noche. Dormitorio de Patricio. 23.30 hrs.

Patricio estudia cálculo. Que se ven una serie de cuadernos con fórmulas y una música tranquila se oye en la pieza. Una gota de sudor baja por su patilla. Observa el celular.

IV. Scouting de locaciones

Mientras se realiza el guión por los guionistas, los equipos de dirección y producción se visitan lugares, ambientes, sitios, casas y similares que ambientan las escenas. Para esto se debe considerar: características de las fuentes o personajes protagónicos, las distancias, los aspectos logísticos, las características estéticas, la accesibilidad y los costos.

El trabajo consta de lo siguiente: tomar fotos en distintas angulaciones, diseñar plantas cenitales de aquellas locaciones que parecen apropiadas, indicando con precisión el norte, las medidas, ventanas, volúmenes fijos y muebles. Se toma nota de la ubicación exacta (dirección), vías de acceso, nombres y teléfonos de personas contactadas, disponibilidad de corriente eléctrica, condiciones de sonido, servicios cercanos de salud, policía, estacionamiento, comidas, baños y, si el rodaje implica traslado y alojamiento, hotelería.

V. Découpage

Una vez terminado el guión literario y el scouting se pasan a diseñar las escenas en una planta de locación y acciones (siempre es una planta por escena). Se fragmentan las acciones y se van desglosando los planos.

Es importante tener claro lo que se conoce como **Ley de Raccord**, para ir señalando qué escenas tienen una continuidad rigurosa con la sucesiva.

Raccord significa unir dos planos de modo que no se produzca una falta de coordinación entre ambos o, lo que es lo mismo, lograr el perfecto ajuste de movimientos y detalles que afectan a la continuidad entre los distintos planos.

El raccord es el equivalente del montaje suave, y éste se realiza enlazando dos planos de modo que la transición no dé lugar a un salto perceptible y la ilusión del espectador de ver un fragmento de acción continua no sea interrumpida. Esa ilusión de percibir una acción continuada allí donde hay diversidad de planos es la justificación, la razón última del raccord.

VI. Guión Técnico

En el GT, los diferentes elementos narrativos resultan ordenados en secuencias, esto es, en unidades de acción, por ende, una secuencia puede englobar o comprender más de una escena. Las secuencias se numeran de manera progresiva usando números

arábigos (1, 2, 3, etc.) y, a la derecha, entre paréntesis, se deben poner los números romanos de las escenas comprendidas (I, II, III), lo que implica que entre sí hay continuidad.

Para ayudar al desarrollo de un guión técnico es opcional la figura del **storyboard**, que es el dibujo de las escenas, tipo cómic, para comprender escenas más complejas, con movimientos, planos y angulaciones más complejos.

Ejemplo:

TOMA	*CÁMARA*	*ACCIÓN*	*PARLAMENTO*	*SONIDO*
Secuencia 1 (escena I)				
1 *(4")*	*Plano General. Contrapicado. Cámara fija.*	*José Luis sale de su casa hablando por celular e ingresa a su auto.*	*JL: Ya, te paso a buscar.*	*1P: Sonido ambiente.* *2p: Música 1.*